2016
2
FEBRUARY
特別定価980円

コンプティーク

2016年1月10日発行・発売（毎月10日発行・発売）第34巻第2号（通巻465号）

真空管ドールコレクション
トライアルカードセット
付録

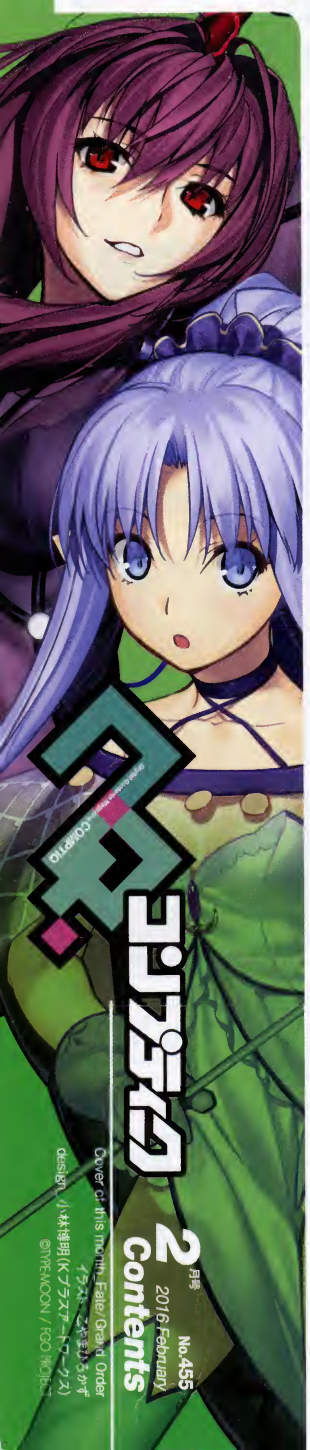
描きおろしピンナップも♪
Re:ステージ!
和泉つばす
×
team yoree.

シャルロット役内田真礼
インタビュー!!
白猫
プロジェクト

NI+CORA撮りおろし
インタビュー!!
Tokyo 7th
シスターズ

Fate/Grand Order

武内崇インタビューほか巻頭総力特集!!
本誌同寸クリアファイル付録も♪



巻頭特集

006 **Fate/Grand Order**
武内崇インタビューや、表紙イラストのこやまひろかすコメントをお届け! 年末のイベントプレイバックにも注目!!

スペシャル特集

036 **白猫プロジェクト**
大人気イベント「私立茶熊学園2016」入学キャラクター勢ぞろい♪ 主席入学を決めたシャルロット役・内田真礼インタビューも掲載!!

042 **グランブルーファンタジー**
フェリ役・米澤円インタビュー掲載! 「スレイヤーズ」コラボ情報も☆

048 **真空管ドールコレクション**
今号付録のトライアルセットの基本的な遊び方や、新プロジェクトのゲームアプリまで真空管ドールたちの情報が盛りだくさん!

056 **Re:ステージ!**
予選直前! 走り去ってしまった舞菜の行方は——。テーマソングも発表された「Re:ステージ!」を新年特別特集でお届け!

130 **Tokyo 7th シスターズ**
ガールズトーク炸裂♪ NI+CORA グラビア付きインタビュー!

和泉つばす
描きおろしピンナップも!

▲白猫プロジェクト

注目タイトルピックアップ

104 バトルガール ハイスクール
108 消滅都市
112 ファントム オブ キル
116 LAPLACE LINK -ラプラスリンク-
118 魔法少女リリカルなのはINNOCENT
120 僕だけがいない街
122 蒼の彼方のフォーリズム
124 ラクエンロジック
126 ディバインゲート
234 うたわれるもの 偽りの仮面
238 ヴァルキリードライヴ マーメイド
240 アイドルマスター特集
242 初音ミク特集
246 オーディンスフィア レイヴスラシル
248 蒼き革命のヴァルキュリア

コミック&ノベル

071 **フェイト／エクストラ CCC**
原作：TYPE-MOON・マーベラス　漫画：ろび〜な

091 **ちびちゅき！2学期**
原作：TYPE-MOON　漫画：華々つぼみ

138 **Tokyo 7th Sisters -episode.Le☆S☆Ca-**
文：古瀬風　イラスト：円居雄一郎　原作：Donuts　監修・オリジナルストーリー原案：茂木伸太郎

151 **Tokyo 7th Sisters -Sisters Portrait-**
漫画：山吹ざらめ　原作：Donuts　監修・カード原案：茂木伸太郎

175 **コハエースGO**
原作：TYPE-MOON　漫画：経験値

183 **ニンジャスレイヤー**
原作：ブラッドレー・ボンド+フィリップ・N・モーゼズ　漫画：余湖裕輝　脚本：田畑由秋
原作翻訳・漫画版監修：本兌有+杉ライカ　キャラクターデザイン：わらいなく+余湖裕輝

268 **らき☆すた**
漫画：美水かがみ

連載コーナー

032 TYPE-MOON INFORMATION
231 LiSA「今日もいい日だ」出張版
250 ゲームカタログ
256 エンタメプレス
260 こんたま!!!
272 帰ってきたKEIのゲームスケッチ(仮)

others

005 プレゼント
276 次号予告
278 応募のきまり

付録

「Fate/Grand Order」A4クリアファイル

「真空管ドールコレクション」トライアルカードセット

コンプティークではゲームのジャンルを略記することがあります。
【RPG】ロールプレイング【S・RPG】シミュレーションRPG【SLG】シミュレーション【AVG】アドベンチャー【NVL】ノベル【ACT】アクション【STG】シューティング【SPT】スポーツ【TBL】テーブル【ETC】その他

※「Fate/Prototype 蒼銀のフラグメンツ」は休載となります。

「人理」を修復する任務はあらたなるステージへ！

物語がさらに加速していく「FGO」を全26ページに渡って総力特集。武内崇のロングインタビューをはじめとして多彩なコンテンツでお届けしていく。

Fate Grand Order
フェイト／グランドオーダー

Fate/Grand Order

iOS Android

●配信中●基本プレイ無料（アプリ内課金あり）●TYPE-MOON●RPG

http://www.fate-go.jp/

シナリオ監修&シナリオ：奈須きのこ／シナリオ：東出祐一郎、桜井光／キャラクターデザイン&アートディレクション：武内崇／開発・運営：DELIGHTWORKS

Order」26ページ大特集

記事内容は編集部の調べによるもので、2016年2月号時点のものです。

©TYPE-MOON / FGO PROJECT

CONTENTS

P.008 武内崇スペシャルインタビュー
P.014 期間限定イベントプレイバックその1 スカサハ&ケルト英霊体験クエスト
P.016 期間限定イベントプレイバックその2 クリスマスイベント「ほぼ週間サンタオルタさん」
P.020 第3章ストーリーガイド&戦闘攻略
P.024 美麗なる第三章CMアニメの世界
P.026 「FGO」登場サーヴァント出典作品探訪
P.030 ★3以下サーヴァント運用講座第三回

「FGO」参加イラストレーター こやまひろかずコメント

――メディア・リリィとスカサハについて、こやまさんがキャラクターデザインを担当された際に、意識されたポイントは？

メディア・リリィは当初、武内デザインのセイバー・リリィに対抗して“キャスター・リリィ”として、あくまで冗談でデザインしたものでした。これをリファインしてロリ化してくれ、というのが最初のオーダーで、「冗談の上にさらに冗談を重ねるとか、この社長大丈夫か!?」と思ったもんですが、それがメディア・リリィ爆誕の瞬間でした。コンセプトとしては、まだ魔女として悪名をはせる前の純真無垢なお姫様然とした魔法少女をイメージしてのデザインです。本編第三章での掘り下げ方にはいい意味で意表を突かれ、大変自分好みのキャラクターになってくれたと思います。

スカサハはクー・フーリンの師匠として、伝承でも「Fate」本編(「Fate/hollow ataraxia」)でも語られていた通りの立ち位置です。クー・フーリンの特徴的な出で立ちをそのまま踏襲するのが基本で、なんかとにかくエロくしろって言われました。露出を増やせとも言われていたような気がしますが、エロくするために単純に露出を増やすのがイヤだったのであまなりました。影のあるクールビューティ系を狙ったつもりですが、ケルトの戦士なのでわりと開けっぴろげな面もあるような……？

――今回の表紙イラストについて、表情や構図などのポイントについてお教えください。

初めはスカサハだけで、女性らしい柔らかさと格好良さを兼ね備えたポーズで考えていたんですが、メディア・リリィも加えようということになったのでかわいらしい要素はそちらに、スカサハは格好いい方向で考えることにしました。メディアはかわいらしくあどけない表情で、スカサハは自信に裏付けられた余裕と上から見下すような表情を目指しました。

――「FGO」の登場サーヴァントの中で、お気に入りは誰でしょうか？

基本的にすべてのクラスをまんべんなく育てる方針で遊んでいます。メディアは「Fate」シリーズ通じてずっと好きなキャラクターです。リリィももちろん。スカサハも自分がデザインしたのもあってとても気に入ってます。性能面では星5のギルガメッシュやアルテラ、ヴラド三世を初期から使い続けてますが、星3でありながらクー・フーリンの突出した生存能力の高さはすばらしいですね。それとメディアの高速神言も優秀で、控えに入れておけば登場と同時にNP100%↑にして宝具を放てるので使い続けています。アサシンはカーミラのNP上昇率がすばらしい。ライダーはマリーの生存能力がこれまた高い。ルーラーは、いません！

――最後に、コンプティーク読者にメッセージをひと言お願いします。

自分自身も思いのほか楽しんでいて正直驚いています。イベントとシナリオで緊張感にメリハリがあり、「Fate」世界でのお祭り感がとても楽しい本作になっているのではないかと思っています。これから先、シナリオやイベントに合わせ、魅力的なキャラクターたちもどんどん登場します。プレイヤーのみなさまは無理のないよう楽しんでいってもらえればと思います。自分も絵描きとして参加していきますので、そちらも気にかけていただければ幸いです。

Lancer
スカサハ

Fate/Grand

武内崇 スペシャルインタビュー

第四章が公開され、「FGO」が折り返し地点に到達した。本作のアートディレクションを務める武内崇に、作品に対する思いや制作秘話を語ってもらった。

「FGO」の屋台骨となるもの

――昨年7月に「FGO」の正式サービスがスタートしたわけですが、これまでを振り返ったご感想は？

武内：〝予想外〟というのが、いまの率直な感想です。例えばひとつは、楽しんでくださっているユーザーのみなさんの熱意。そして実際に遊んでみて、初めてわかるスマホゲームとしての「FGO」のおもしろさ。また、サービス開始直後からいまにいたるまで、たびたび発生してはユーザーのみなさんにご迷惑をおかけしている不具合の数々。そうしたすべてが、サービス開始前の予想とは異なっていました。もともと「FGO」は、企画が走り始めた当初からしっかりとした完成形を定めていたわけではなく、紆余曲折を経ていまの形になっています。それは制作に関わった多くの人たちの努力と、さまざまな偶然と幸運が折り重なった結果だと思います。

――武内さんは「FGO」の制作においてビジュアル面を統括する役割を務められ、ご自身でも多くのサーヴァントのイラストを描きおろされていますね。

武内：自分の担当は、「Fate/stay night」など過去のTYPE-MOON作品で自分が描いたサーヴァントや、主人公やマシュといった本作のメインキャラクターを描くのが主で、「FGO」で新規に登場するサーヴァントのデザインはさまざまな作家さんに担当していただいております。作品としての統一感を出すために、仕上げの方向性などをある程度コントロールするという意見もあったのですが、せっかくたくさんの作家さんに参加してもらう以上、それぞれの個性を最大限に活かすべきということになりました。作家の振り幅が作品のおもしろみになるためには、作品の見た目の土台がしっかりしているのが前提になります。その土台の部分を、原作「Fate」の作家陣で支えている……という形です。「Fate/EXTRA」のワダアルコさんや、「Fate/Apocrypha」の近衛乙嗣さん、「Fate/Prototype 蒼銀のフラグメンツ」の中原さんには、各作品に登場したサーヴァントをほぼすべて描いていただいています。そのおかげで、どんなに新規サーヴァントが多く登場しても、「FGO」はビジュアル面でちゃんと「Fate」らしいと受け取っていただけていると思います。

試行錯誤を重ねた霊基再臨イラストの作業

――霊基再臨による強化で、サーヴァントたちのビジュアルが変化していくことは、本作の大きな魅力になっています。

武内：サーヴァントの強化にともなうビジュアルの変化という要素は、開発当初よりディライトワークス側から強い要望がありました。しかし、いわゆるアプリゲームにそれまであまり触れたことのなかった自分には、そういうセオリーについてあまりピンときていませんでした。それを「Fate」でやる意義があるのだろうか、と。それに、本作で初めて登場するサーヴァントはともかく、アルトリアやエミヤといったお馴染みのキャラクターについては、ユーザーのみなさんにとっても描き手にとってもイメージが固まってしまっていて変化が付けにくい。単なる衣装替えならともかく、「進化」や「強化」というニュアンスを出すとなると手間もかかります。ですから、最初は極力簡単に、ちょっとだけ絵柄が変化する程度に留めておこうと考えていました。しかし、いろいろな方々から「それでは足りない」とアドバイスを受けまして。〝細いものが太くなっていく〟くらいの変化がないと、絵としてのおもしろみは薄いし、育てたキャラクターが大きく変化していくことは、ユーザーに対するサービスなのだと教えられて、腹を括りました。設計を見直し、霊基再臨させるごとに、派手に進化していくよう方針を変えたんです。

――全サーヴァントのビジュアルを数パターンずつ用意するのは大変だったのでは？

武内：土台になるキャラ絵を描いたあとに服装の差分を盛っていくだけ……と考えると楽に思えるかもしれませんが、これが結構厄介だったりします。カード絵はそのまま立ち絵にも使用しますので、あまり極端な構図は取れません。その上で、3つの段階で絵としての見栄えを維持するように配慮して制作する必要があり、その上デザインの整合性など考え出すとどんどん手間が増えていきます。表情差分も地味に手間が掛かる作業で、こういった「素材としての絵の仕上げ」に配慮をしながら描き進めるのは〝イラストレーターの作業〟というより、〝グラフィッカーの作業〟に近い印象です。そういったさまざまな条件の中で、セイントグラフそれぞれが1枚絵として成立するように考えながら仕上げるため、すごく時間がかかってしまうんです。

――その作家陣の苦労があったからこそ、ユーザーも再臨イラストを見るため、サーヴァントの育成に励んでいるのだと思います。ところで、武内さんご自身は霊基再臨イラストをデザインする際、どんなことを念頭に置いていたのでしょうか？

武内：実際にデザインしてみて、やはり変化に意味を持たせられると迷いの少ない強いデザインに落ち着くなと思いました。ジャンヌは第3段階になると白い衣装に変化します。もともとジャンヌのデザインは自分のなかにあった「ジャンヌ・ダルク」のイメージでまとめたものでしたが、そのなかに「聖女」という要素は抜け落ちていました。だから、元のデザインをベースにした上で、「聖女」コンセプトに極端に寄せることで大きな変化を付けることができたんです。「Fate/Apocrypha」で、ジャンヌがキャラクターとして深く掘り下げられていたからこそ、「最後に純白の聖女になる」という意味合いを付けることができました。濃い色のキャラが白に変わるというのも、王道の変化ですよね。

――大きくイメージが変わったジャンヌとは対照的に、エミヤやクー・フーリンの第3段階は、元々の彼らのデザインを踏襲したものになっていますね。

武内：エミヤとクー・フーリンはキャラクターの記号が強いキャラだったので、進化設計は悩みました。全然違う服装になったら、ユーザーにとっては喜びよりも違和感が強くなってしまうのではないかと不安もありました。このあたりのデザインをしていたのが、ちょうどTVアニメ「Fate/stay night［UBW］」が放送される直前だったこともあり、最終的には大きくシルエットは変更しない、という方針に決めました。キャラクターとしてのシルエットは変えずに、細部のマイナーチェンジで変化を

PROFILE

TYPE-MOON代表。これまで「Fate/stay night」をはじめとするTYPE-MOON作品のキャラクターデザイン・原画を手掛けてきた。「FGO」ではビジュアル面全体の監修をするほか、自身でもアルトリアやエミヤ、ジャンヌなど多くのサーヴァントイラストや概念礼装イラストを手掛けている。

付ける、という方針です。それぞれのデザインを今描いたらこうなる、的な要素も入っていますが、これは上手く行っているかどうかは、あまり自信はないです。

――最終再臨させると、立ち絵から一枚のイラストに変化するのも、サーヴァントを育成する大きな楽しみとなっていますね。

武内：最終再臨に専用の絵を用意するというのは、プロデューサーの庄司（顕仁）（※1）さんの強い要望でした。最終再臨イラストは、そのキャラクターの魅力をもっとも表現できるようなイラストに仕上げるというのがコンセプトで、開発サイドでは、「報酬イラスト」と呼んでいます。そのため、参加イラストレーターの方々には「最後まで育ててくれたユーザーに向けてのご褒美となるイラストにしてほしい」とお伝えしました。ただ、当初はここまでレベリングや再臨の難易度が高くなるとは思いもしませんでした。結果的には本当に「特別なご褒美」となってくれて、ゲーム中で上手く機能してくれたと思います。

概念礼装に込められた意外な存在意義

――サーヴァントだけでなく、概念礼装に描かれた美麗なイラストも、「Fate」ファンにとっては見逃せないポイントとなっていますね。

武内：〝サーヴァントに装備させるカード〟というアイディアを出したのは、「FGO」のゲームデザインを手掛けているアザナシ（※2）くんです。彼はイベントの基軸となっていく〝報酬としての絵素材〟の不足を懸念していました。「FGO」において、サーヴァントの追加はかなりデリケートな部分です。単に物理的な面から言っても、とにかく手間がかかります。キャラクター設定を作り、デザインを起こし、霊基再臨イラストを3パターンと、最終再臨イラストを描き、それに合わせたバトルキャラとモーションを作成し、さらに宝具演出、キャラクターボイスの収録、サーヴァント個別のストーリーなども用意する必要があります。そのため、新規のサーヴァントを用意するためにはどうしても時間がかかってしまうんです。もう一方の問題として、サーヴァントの数をインフレさせることができないという縛りがありました。これは奈須も非常に気を配っていた部分ですが、ゲームの都合で価値の無い英霊を作ってしまった時から、英霊の価値は地に落ちてしまうのです。〝すべての英霊が主人公を張れるぐらいのキャラにする〟というのは、「Fate」の価値を維持する為にも最大の命題でした。イベントで報酬として絵を用意し、なおかつサーヴァントの価値を下げないために考え出したのが、それ単体で完結する〝装備品〟としてのイラスト「概念礼装」でした。また、既存の「Fate」シリーズに登場したマスターを、概念礼装という形にして登場させるというのもアザナシくんのアイディアです。士郎や凛といったキャラクターを概念礼装という形で実装出来れば、物語の本線にからませなくとも「FGO」に登場させることができます。マスターが描かれた礼装をサーヴァントに装備させることで、擬似的にユーザーの好きな主従関係を楽しめるようにしたい、と。

――概念礼装に、士郎や凛、桜といった人気マスターが多いのはそういう理由だったんですね。

武内：概念礼装の制作指針として、Rまでがアイテム、SR以上をキャラクターとしよう、という基本方針が決まりました。「Fate/stay night」のマスターから実装が始まり、次第にいろいろな作品のマスターが実装されて行っていると思います。それとは別に最高レアリティのSSRには『Fate』の世界観の中で、〝格〟が高いキャラに担当してもらおうと考えました。「カレイドスコープ」で描かれているゼルレッチや、「ヘブンズ・フィール」で描かれているユスティーツァはすぐに名前が挙がったんですが、残り3人をどうすべきか。士郎、凛、桜は言うまでもなくメインのキャラクターですが、彼らはゼルレッチなどと比べると明らかに格下です。そこで、SSRの概念礼装としてふさわしいものにするため、士郎たちを〝進化〟させた絵として描くことにしました。「リミテッド／ゼロオーバー」の士郎、「フォーマルクラフト」の凛、そして「イマジナリ・アラウンド」の桜は、いうなれば〝それぞれが完成型に至った姿〟というコンセプトなんです。

――概念礼装の名称も秀逸ですね。なんというか「Fate」感にあふれているというか。

武内：そこはやはり、奈須きのこによる語感的センスがキモとなっていますね。概念礼装の名称に限らず、本作に登場する特殊

霊基再臨による ジャンヌのビジュアル変化

第1段階では分厚いマントを羽織っているが、第2段階でマントを脱ぐ。そして第3段階になると純白の衣装になり、これぞ"真の聖女"といった姿へと変貌を遂げるのだ。

な用語は、すべて奈須が考案、あるいは監修をしています。本作に登場する用語の呼び方ひとつひとつが、「FGO」を「Fate」たらしめている重要な要素となっているんです。サーヴァントを強化する際も、〝限界突破〟という分かりやすいだけの言い回しは使わず、〝霊基再臨〟という想像力を刺激する言葉を選択する。そういうふうに、奈須きのこは言葉で作品のイメージを自在に膨らます作家なんだなと、改めて実感しました。

縁の下の力持ちとなったアザナシの役割

――「FGO」はスマホ用ゲームとしては大ボリュームのシナリオをはじめ、ほかのゲームにない魅力にあふれています。

武内：たしかに「FGO」は、〝スマホゲームは本来こうあるべき〟というセオリーの多くを、あえて、もしくは結果的に無視しています。大ボリュームのシナリオといっても、スマホゲームユーザーに多いライトな層には敬遠される可能性もありますし、「概念礼装」といったわかりにくい用語はあまり歓迎されません。ですがそうしたマイナスとも思える要素は、今では多くのユーザーに受け入れていただいていると思っています。それどころか、ほかのスマホゲームにはない〝「FGO」ならではの個性〟にすらなっています。でも、そこへ至る過程では、さまざまな紆余曲折がありました。シナリオ、グラフィック、プログラム、運営。それぞれのセクションから出される不可避な命題を受け止め、今のゲームデザインに落とし込めたのは、アザナシくんの力によるところが非常に大きいです。「カプセルさーばんと」（※3）の開発が終わって一息ついている時に、ゲームデザインのヘルプとしてラインに入ってもらったのですが、今思い返してもあのとき、あの場にアザナシ君がいなければ「FGO」はきっと完成していないだろうし、今のようなゲームにもなっていなかったでしょう。このタイミングで彼がTYPE-MOONに入社してくれていたことが、「FGO」にとって最大の幸運だったのは間違いないですね。

――経験値さんは期間限定イベント「ぐだぐだ本能寺」でシナリオも手掛けていました。シナリオはもちろん、新デザインの敵〝ちびノブ〟が登場するなど、かなりの準備が必要だったと思いますが……。

武内：「沖田と信長をプレイアブルキャラとして実装しよう」という話は、当初の公約どおり事前登録が50万人を突破した時点でほぼ固まっていました。ただ、2人をどの時期に実装するかということについては、頭を悩ませました。開発スタッフとしても、沖田と信長には大変な思い入れがありました。ユーザーのみなさんと同じく、延期を繰り返している辛い時期を乗り超えられたのは、「ぐだぐだオーダー」があったからこそです。恩返しの意味でも内容はちゃんと作り込みたいと思っていましたし、時期も事前登録の盛り上がりから離れすぎない2015年の内にと考えていたんですが、第3章や第4章、クリスマスイベントの制作もあったので、正直言うとかなり厳しい状況でした。

そういった諸々の事情を経験値さんに相談したところ、「どんなに規模が小さくても構わないので、年内に実装すべきだと思う」という返信が届きまして。制作会議でちゃんとしたイベントをやるなら来年2月、という話になったんですが、経験値さんからは、「ちゃんとやったら『ぐだお』じゃない」と言われて、まぁ確かにな、と。年内の沖田と信長の実装をあきらめかけていた我々でしたが、経験値さんのその言葉で腹を括りまして、かなり急ピッチで制作

霊基再臨による エミヤとクー・フーリンのビジュアル変化

第1段階は「Fate/stay night」でもおなじみの姿だが、第2段階になると軽装になり、髪型も変化。そして第3段階では初期段階の新バージョンともいうべき姿へと進化する。

を進めることになったんです。「ぐだぐだ本能寺」は経験値さんの頑張りによって実ったといえます。

――信長のイラストを、人気クリエイターのpakoさんが手掛けたのも大きなサプライズとなりました。

武内： pakoさんご自身も「FGO」をかなり楽しんでくださっていましたし、なによりTwitterで素晴らしい信長のイラストを描いていらっしゃったので、「信長を描いていただくのはpakoさんをおいてほかにいない」と思っていました。もともとpakoさんにはほかのサーヴァントのイラストを担当していただいていたのですが、そちらの作業がすでに完了していたこともあり、信長も描いていただけないかご相談したところ快諾していただけたんです。

――「ぐだぐだオーダー」以外にも、さまざまな期間限定イベントが開催されていますが、こうしたゲーム中イベントについてはどなたが発案されるのでしょうか？

武内： どの時期にどんなイベントを、というのはディライトワークスから計画案が提示されますが、実際にそれをどうするかは主に奈須の提案で決まっています。イベントのシナリオ、おもしろいですよね。もともと奈須はテーブルトークRPGでゲームマスターを担当していたので、イベントの旗振りというゲームマスター的な振る舞いとは相性がいいんだと思います。イベントシナリオではあえて本編では活躍できなかったキャラを出演させたりと、サービス満点な感じですよね。自分ひとりで仕上げたり、ライターさんと共同して仕上げたりしていますが、傍で見ている分には、メインシナリオと同じぐらいの手間をかけているように見えます。あれは、いろいろな要素を提供して、全体の〝味〟を整えているのだと思います。細部まで細かくコントロールしたいというところに、ゲームマスターとしての性分が出ていますね（笑）。

「Fate」世界における最高峰の格を持つ者

名うての魔術師が数多く登場する「Fate」シリーズにおいて、SSRにふさわしい“格”をもつ者。その筆頭といえば、やはりゼルレッチとユスティーツァをおいてほかにいない。

ユスティーツァ・リズライヒ・フォン・アインツベルン

200年前にアインツベルンが第三魔法を再現するために生んだホムンクルスで、別名“冬の聖女”。大聖杯の“炉心”となって生き続けているが、人格と呼べるものは残っていない。

キシュア・ゼルレッチ・シュバインオーグ

現存する「魔法使い」のひとりで、第二魔法「並行世界の運営」に至った人物。冬木の大聖杯の敷設儀式への立ち会いや、数々の魔術礼装を残すなどの功績を残している。

後になって気付いたバトルシステムの奥深さ

――ネット上では「FGO」ユーザーのさまざまな反応が書き込まれていますが、それらをご覧になった印象は？

武内： スマホゲームの運営に携わるのは初めての経験だったので、コンシューマやPCゲームと比べてユーザーの熱気が全然違うのが特に印象的でした。不具合があったときはものすごい勢いでお叱りを受ける一方で、期間限定イベントや新章実装の際にはものすごく楽しんでくれているのが伝わってくる。その場その場でユーザーの反応がすぐに返ってくるので、まるでお客さんの顔を見ながらものを作っているライブ感がありますね。そして、多くのユーザーさんが一体になって盛り上がったり、怒ったりするという「作品の共有感」がしっかり根付いているのも印象的でした。特に期間限定イベントなどで、サーヴァントの意外な一面が描かれたりすると、ネット上でみなさんが盛り上がってくれるじゃないですか。小次郎の「えぇ～、ほんとにござるかぁ？」とか、ジークフリートの「すまない」とか。そうした大小のネタを拾ってくださって、みんなで盛り上がる。それは同じゲームをプレイし、同じ時間を共有し、同じように盛り上がるという、コンシューマゲームではなかなか得られない楽しさに繋がっていると思います。個人的には男主人公&女主人公を、ユーザーのみなさんが自分たちなりに個性をつけて、二次創作してくださっているのを見るのが楽しいですね。新参者の2人ですが、ちゃんと「Fate」ファンに受け入れてもらえていてうれしく思います。

――このインタビューの時点で公開されている範囲内で、作中で特にお気に入りのシーンはどこでしょうか？

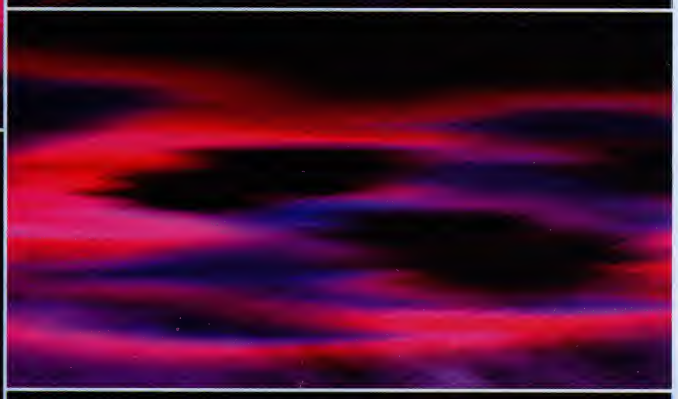
武内： 序章でセイバーオルタと対峙したマシュが、宝具「約束された勝利の剣（エクスカリバー・モルガン）」を、宝具「人理の礎（ロード・カルデアス）」で防ぐという特殊演出が入りましたが、あのシーンはすごくよかったなと思います。あの演出を作ったのは、制作が佳境に差し掛かってかなり苦しい時期だったのですが、頑張って盛り込んでもらえて本当に良かったです。可能であれば、今後も物語の中にああいった演出を入れていきたいと思っています。

――複数のサーヴァントに指示を出して戦うバトルも本作の大きな特色ですが、武内さんが実際に遊んでみた感想はいかがでしたか？

武内： いまだから言えることなんですが、実は最初、このバトルシステムがおもしろいと思えなかったんです。好きなサーヴァントでパーティを組んだ後は、適当にポチポチコマンドを入力するだけで、おもしろさがよくわからない。宝具を使うにしても、NPゲージを貯めている間に敵が味方のどちらかが倒されてしまう。それで、アザナ

3人のマスターたちがより高みへといたった姿

SSRの概念礼装として登場した士郎たちは、我々が知る姿とは少し違っている。これらは彼らが魔術師としてより成長し、“進化”を果たした姿であるとのこと。



序章で展開した「約束された勝利の剣」と「人理の礎」の激突

序章の終盤戦に入る前、マシュの盾を見とがめて宝具を放つアルトリア・オルタ。だが、マシュは破壊の奔流を見事に防ぎきった。この一連のイベントは、バトルキャラを使った演出で展開した。

シくんにあーだこーだと不満点を伝えたら、コマンドカードの意味や選び方、スキルの使い方、NPの貯め方など教えてもらいまして。一手一手の戦術的な意味を理解すると、急に「FGO」のバトルがおもしろく感じられるようになりました。つまり、自分は本作のバトルシステムの入り口を見ただけで、「つまらない」と思っていただけだったんですね。サーヴァントや概念礼装をある程度そろえて、その中で自分がベストと思える戦術を練り、敵のクラス編成にあわせてパーティメンバーを構成する。そこまでやれるようになって、「シンプルなのに奥深くておもしろいゲームだったんだな」と気付いたんです。

――ゲーム内で公開された「Fateぐだぐだお得テクニック！」では、ちょっとした戦闘のコツが書いてあって、ユーザーがシステムに慣れる助けになっていましたね。

武内：そうですね。自分のようにおもしろさがわからないうちに「つまらない、やめた」と離れられてしまうのがいちばん残念ですし、本当にもったいないことです。でも、きっと同じように感じているユーザーも多いと思って、一刻も早く最低限の知識やコツを伝えるため、ああいうアドバイスコーナーを設けました。

――お手軽さが求められるスマホゲームの中で、「FGO」はサービス開始当初、少々難易度が高めだと感じたのですが……。

武内：序章の序盤は難易度が低めですが、序章の終盤から難易度が徐々に上がり始め、ステージによっては高レベルのパーティでもクリアが厳しい場面がありますね。しかし、だからこそ生まれる「そのユーザーだけのドラマ」もあると思うんです。たとえば、かなり厳しい戦いでメンバーがバタバタ倒されていくなか、最後に残ったクー・フーリンがギリギリまで粘って敵を倒してくれた、みたいな経験が自分にもあります。それこそが、ユーザーが実際に自分でプレイして作りあげていくオンリーワンの物語であり、本作のテーマである〝冒険〟と呼べるものにつながっていくのではないかと。そして、「最後に兄貴が粘ってくれたおかげでクリアしたよ」「俺も！　クー・フーリン強いよな」なんて、みんなで盛り上がってもらえたら、このゲームのひとつの狙いが達成できたと言えると思っています。

――武内さんのお気に入りサーヴァントについて教えてください。

武内：「Fate オンライン」の企画時から、坂田金時には大きな思い入れがあります。金時が実装されたときは、必死に召喚を回して、3枚ゲットしました。宝具レベル3の金時が、自分のパーティの主戦力になっ

ています。あとは、金時を狙っているときに入手したセイバーオルタも、火力が高くて気に入っています。

――武内さんのスタメンは、攻撃に特化したパーティ編成なんですね。

武内：この2人以外にも、マリー・アントワネットが意外に強いと最近気づきました。「ぐだぐだ本能寺」にあった「ぐだぐだ茶器集め 地獄変」では、ひとつのクラスに偏った編成の敵との戦いがありましたよね。そこでキャスタークラスがメインの敵と戦っているときに、そこそこ育てていたマリーを戦線に投入したら、思いがけない強さを発揮してくれて、「マリーってこう使うのか！」と驚いた記憶があります。いつも愛用しているメンバーだけでなく、いつもは使っていないサーヴァントも使ってみて、その能力を再発見したりするのも、「FGO」のおもしろさのひとつですよね。

――このインタビューをしている時点では第四章の公開が告知されたばかりですが、その見どころを教えてください。

武内：第四章は「FGO」の物語全体のなかでも、重要な章となっています。シナリオチームも強いこだわりを持って作りこんでいるので、最後まで一気にプレイしていただきたいですね。第四章の最後で、この作品のテーマの片鱗が感じられると思います。それと、戦闘システムについても追加機能や改善案などいろいろと模索しています。たとえば、敵の攻撃パターンのバリエーションが増えるだけでも、もっとずっと戦闘がおもしろくなるはずですから。ベースのシンプルさは変えずに、おもしろさを深くしていくのが目標です。

――それでは最後に、「FGO」ユーザーに向けてメッセージをお願いします。

武内：いろいろと不手際が多く、ユーザーのみなさんにご迷惑をおかけしていますが、TYPE-MOONもディライトワークスも「FGO」をいいものにしていくために全力を尽くしています。これまで以上にサービスの質を上げていくため努力を重ねていきますので、もし今後何かあったときも、致命的なアレでない限り温かい目で見守っていただければありがたいです。もともと「FGO」は、2015年初頭に配信する予定で制作を進めていました。物語を「このままでは2016年という未来が消失する」という内容として、プレイヤーであるみなさんの手で歴史を修正することで、2016年を迎えようというものにするつもりだったんです。諸々の事情で配信が遅れたためそれはかないませんでしたが、〝ユーザーのみなさんにゲーム体験を共有してもらう〟という第一目的は達することができたと思っています。「Fate」の総決算ともいうべきこの冒険の結末まで、ぜひ今後もお付き合いください。

粘り腰のクー・フーリン 脅威の逆転劇に刮目せよ!

インタビュー中、話題に上がったクー・フーリンの粘り強さ。それがどれほどのものなのかを検証！　★3サーヴァントとは思えない生存性の高さと宝具の威力をお目にかけよう。

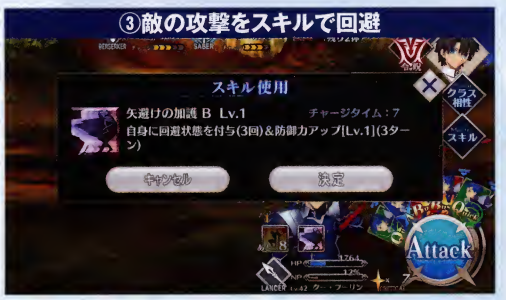
①仲間が倒され孤立……

▲仲間が全員倒され、ただひとり残ってしまったクー・フーリン。相手は3体で相性も良いわけではなく、うち1体はHP3万越え……。絶望的な状況だ。

②難敵を宝具で一撃死!

▲なんとかNPを貯めたら、即宝具を発動！　雑魚が相手なら中確率で即死させられるが、この時は見事にHP3万オーバーの難敵を一撃で倒すことに成功。

③敵の攻撃をスキルで回避



▲その後、残った敵の猛攻にさらされて深手を負ってしまう。だが、「矢避けの加護」による回避状態付与によって、多少は保ちこたえられるように。

④スキルで火力アップ

▲HPが減っていた敵をブレイブチェインで倒した後、マスタースキルの「瞬間強化」で攻撃力を一時的に超アップ。次のターンでカタをつける！

⑤最後の敵に連続攻撃!

▲スキルで攻撃力を上げ、ブレイブチェインを発動。相手が打たれ弱いバーサーカークラスだったこともあり、1ターンで撃破することに成功。

武内崇
お気に入りサーヴァント

坂田金時

強い思い入れを抱き、ピックアップ召喚に登場した際も必死になって召喚したという金時。1枚手に入れるだけでも大変なのに、3枚もゲットするとは相当な入れ込みようである。

脚注

(※3) カプセルさーばんと
PS Vita版「Fate/hollow ataraxia」収録、ちびキャラが登場するタワーディフェンスゲーム。ゲームデザインとプログラムをアザナシが担当。

(※2) アザナシ
TYPE-MOONのゲームデザイナー兼プログラマー。以前はLittlewitch・天狐に在籍していた。

(※1) 庄司顕仁
「FGO」の開発・運営を手掛けるディライトワークスの代表取締役であり、本作のプロデューサー。かつてはスクウェア・エニックスに在籍。

その1

期間限定イベントプレイバック

スカサハ&ケルト英霊体験クエスト

本作初の試みとして英霊の力を実戦で体験！

昨年12月9日から16日まで、期間限定のピックアップ召喚にて、開始時に発表された「FGO」オリジナル英霊「スカサハ」が登場。それに加えて、彼女に連なるケルト神話の英霊2名が実装された。また、本作初の試みとして、「スカサハ体験クエスト」ではスカサハたちがサポートメンバーとして参戦。その強さを実際に戦いの中で体験することができた。

新規に実装されたサーヴァントたち

豪快にして精力絶倫な脳筋剣士

フェルグス・マック・ロイ

R ★★★

セイバー

CV：黒田崇矢

MAX ATK：7460
MAX HP：9486

宝具：虹霓剣（カラドボルグ）

キャラクターデザイン：Bすけ

ケルト・アルスター時代の勇士。「赤枝騎士団」の一員で、クー・フーリンの友にして養父。見た目どおり豪快な性格で、旺盛な性欲をもてあます剛の者。

双槍を巧みに操る美貌の槍兵

ディルムッド・オディナ

R ★★★

ランサー

CV：緑川光

MAX ATK：6877
MAX HP：10098

宝具：破魔の紅薔薇、必滅の黄薔薇（ゲイ・ジャルグ&ゲイ・ボウ）

キャラクターデザイン：また

フィオナ騎士団のなかでも指折りの騎士で、2本の魔槍を操る手練れ。また、美貌の持ち主で、目の下に女性を強く惹きつける魔力のこもったホクロがある。

幾人もの戦士を育てた影の国の女王

スカサハ

SSR ★★★★★

ランサー

CV：能登麻美子

MAX ATK：11375
MAX HP：14825

宝具：貫き穿つ死翔の槍（ゲイ・ボルク・オルタナティブ）

キャラクターデザイン：こやまひろかず

魔境「影の国」の女王にして門番。槍術と魔術の天才で、数多くの勇士を育てた。槍の名手であるクー・フーリンも教え子のひとりで、後に愛用の魔槍を授けている。

新規概念礼装も3種実装！

魔猪

R ★★★

装備者のQuickカードの性能を15%アップする。★3礼装としては効果が高いが、3ターンしか効果が保たないので、使いどころを選ぶ。

騎士の矜持

SR ★★★★★

装備者のクリティカル威力を40%アップする代わりに、防御力を20%ダウンさせる。クリティカルスターを多く生産するパーティと好相性。

2030年の欠片

SSR ★★★★★

装備しているだけで、ターンごとにクリティカルスターを8つ入手できる。パーティメンバーのクリティカルヒットが出やすくなる。

エピソードⅠ

螺旋虹霓（らせんこうげい）

あらゆる意味で豪快な男が助っ人に登場!

廃墟をさまよっていると、そこへ巨大なドラゴンが舞い降りる。主人公たちの手に余ると判断したスカサハは、助っ人として自分の部下を召喚。そこへ現れたのは、異形の大剣を携えた豪快な戦士・フェルグスだった。

◀燃えさかる無人の廃墟が涼しく感じるほどの"熱い漢"が登場。少々暑苦しいが、危機的状況では頼りになりそうだ。

▶フェルグスは「赤枝騎士団」の戦士で、クー・フーリンと並び称される猛者。彼がいれば巨竜などものの数ではない！

▲まるでドリルのような形状の大剣を、力任せに振り回すフェルグス。「削り殺す」という言葉そのままに、高速回転する刃が強靭なドラゴンの鱗を粉砕していく。見た目も戦いぶりも豪快である。

プロローグ

魔境のあるじ

主人公たちが夢の狭間で出会ったミステリアスな女性は……?

気づくと、主人公とマシュは廃墟と化した冬木市にいた。そこへスカサハと名乗る謎の女性があらわれる。彼女によると、ここは主人公とマシュが共有する夢の中で、"時代の焼却"によって死に見放された者の巣窟だという。

◀炎に包まれた無人の冬木市。それは、かつて主人公とマシュが体験した強烈な記憶が、夢の形で再現されたものだった。

▶これはただの夢ではない。"死の残骸"どもが直接干渉してくるため、夢のなかでの死は、本当の死につながるようだ。

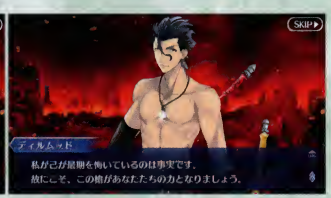
▲主人公たちの導き手として、亡者どもをことごとく討ち滅ぼすと豪語するスカサハ。「影の国」を支配する女王であり、"神殺し"として名を馳せただけあって、その技は人知を越えるものだった。

エピソードⅢ

最後の導き

スカサハが新たな助っ人として呼んだのは悲運に取り憑かれた美貌の騎士

フェルグスの次にスカサハが召喚したのは、美貌の騎士ディルムッドだった。彼を仲間に加えると、やがて最後の試練が訪れる。それは、"死をもたらす残酷な神"としての一面を引き出された、古き女神アルテミスだった。



▲生前、主の恨みを買ったディルムッドは非業の死を遂げた。後悔にまみれた過去を清算するため、彼は主人公たちの"槍"となることを誓う。そこへ、理性をなくした神霊級の敵が接近してくる。

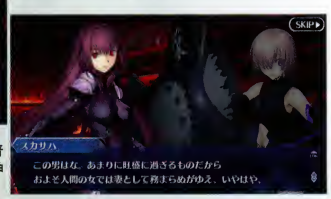
▲普段の屈託のなさを、どこかへ置き忘れたかのようなアルテミス。その力は強大だったが、主人公という新たな主を得たディルムッドや、"神殺し"であるスカサハの力で討ち果たされるのだった。

エピソードⅡ

灰燼より来たる

恐るべき"死の残骸"が主人公たちに迫る

無人の野を行く主人公たちの前に、かつて戦った"魔神"フラウロスが出現。さらに続いて、"破壊の大王"の異名を持つアルテラまでがあらわれる。主人公を逃がすため、フェルグスは単身でアルテラに立ち向かっていった。



◀"破滅"そのものの情景を前に、女性の話を始めるフェルグス。その口ぶりでは、男性でもOKだと受け取れるが……。

▶フェルグスはあまりに性欲旺盛で、普通の女性ではつりあわず、結局森の女神を妻としたという過去があるらしい。

▲かつて主人公たちがローマで戦い、討ち滅ぼした魔神フラウロス。あのときに体験した絶望が、再び目の前に出現する。だが"中身が伴わない虚像"に、ケルトの戦士たちは平然と立ち向かっていった。

期間限定イベントプレイバック

ほぼ週間サンタオルタさん

サンタオルタと征く聖夜のプレゼント大暴走

12月16日から25日までの期間限定で行われたクリスマスイベント「ほぼ週間 サンタオルタさん」。この催しでは、サンタオルタに協力して〝よい子〟たちにプレゼントを配るというクエストが展開。しかも、7日間日替わりで更新されるストーリーは、奈須きのこが手掛けるという大盤振る舞いだった。聖夜を彩る、豪華でコミカルなイベントだったと言えるだろう。

新規に実装された サーヴァントたち

ロンドンを恐怖に陥れた殺人鬼

ジャック・ザ・リッパー
SSR★★★★★

アサシン
CV：丹下桜
MAX ATK：11557／MAX HP：12696
解体聖母（マリア・ザ・リッパー）
キャラクターデザイン：近衛乙嗣

かつてロンドンで暗躍した、世界中に名が知られた殺人鬼。5人の女性を殺害した罪でスコットランドヤードが捜査したが、結局捕まることはなかった。

子供たちに愛された物語の具現

ナーサリー・ライム
SR★★★★

キャスター
CV：野中藍
MAX ATK：8629／MAX HP：11882
誰かの為の物語（ナーサリー・ライム）
キャラクターデザイン：ワダアルコ

“子供たちが読む童話”という概念が、サーヴァント化した特殊な存在。少女の姿をしているが、本来は固有の姿を持たず、マスターによって変化する。

夢と礼装をばらまく悪のサンタクロース

サンタオルタ
SR★★★★

ライダー
CV：川澄綾子
MAX ATK：9258／MAX HP：11286
宝具：約束された勝利の剣（エクスカリバー・モルガン）
キャラクターデザイン：武内崇

アルトリア・オルタがみずからのイメージを払拭するため、サンタの姿になった。1年かけて集めたプレゼントを〝よい子〟たちのもとへ届けるため戦い続ける。

クリスマスイベントのルール

集めた「魔法のくつした」を引換券代わりにくじ引きに挑戦！

イベントでのバトルに勝利すると「魔法のくつした」を獲得する。これを引換券として、サンタオルタのくじ引きに挑戦すると、様々なアイテムがもらえるという仕組みだった。

▼▶ラインナップにある当たりアイテムを狙ってくじ引きに挑戦。お目当ての品が当たったら、中身をリセットして充填し、再度くじ引きに挑むシステム。

第一夜

ダレイオス君

男だらけのクリスマス会を サンタオルタが強襲!

最初の「お願いサンタさん」レターの主は"ダレイオス君Ⅲ歳"。居城を訪れると、男だけで聖夜を祝う呂布とファントム、そしてダレイオスの姿が。サンタオルタの姿を見つけた3人は、なぜか襲いかかってきて……!?

▲せっかくのクリスマスなのに、男しかいないという状況に、呪いの声をあげるファントム。しかし、サンタオルタの姿を見つけると、プレゼントを求めて猛然と襲いかかってくる。

▲確かに、こんな3人組だけのクリスマスを過ごしていたら、世のカップルを呪う声もあげたくなるというもの。しかし、3人の殺気は常軌を逸しているように見える。なにか別に理由があるのか!?

序章

黒いサンタクロース

サンタオルタとともに プレゼント行脚に出発!

主人公がレイシフトした先は一面の雪景色。そこで待っていたサンタオルタは、日ごろの感謝をこめてみんなにプレゼントを配りたいという。そこで主人公は彼女の"トナカイ"となって、ともに聖夜の行軍を開始するのだった。

▲サンタとなったオルタは、トナカイを引き連れて飛翔。しかし、剣から膨大な魔力を放出させてジェット代わりに噴射したため、トナカイたちは怯えて脱落。代わりに主人公がお供をすることに。

▲サンタオルタが持つプレゼントに惹かれて、聖夜にさまよう魔物たちが集まってきた。しかし、サンタオルタはひるまず剣で切り伏せる。プレゼントを狙う者との戦いもサンタの務めなのだ。

◀領空侵犯の警告をしてきたのは、幻獣ヒポグリフに乗った騎士アストルフォだった。本編ストーリーには未登場なので、ファンにはうれしいサプライズだ。

▼お付きの騎士デオンと、ペットの子犬(キメラ)を引き連れて、マリーが襲いかかる。真意は見えないが、不当な攻撃には反撃で返すのがサンタオルタの流儀だ。

◀墜落した主人公たちを待ち受けていたのは、王女マリーと護衛の騎士デオン。2人はなぜかサンタを敵視しているらしく、サンタオルタを攻撃してくる。

第二夜

その名はマリーちゃん

フランスの美形3人組から 疑いをかけられて……

次の目的地であるフランス上空を飛んでいると、「領空侵犯だ」といって警告してくる騎士が出現。さらには地上からの砲撃で、サンタオルタたちは墜落してしまう。地上では見目麗しい2人が待ち受けていた……！

期間限定概念礼装の装備で**入手アイテム個数が増加!**

イベント限定の概念礼装を装備すると、「魔法のくつした」や交換アイテムの入手数が増加。より効率のいい収集には、これらの概念礼装が必須だった。

クリスマスアイテムを集めて**レア素材や限定概念礼装**と交換

敵を倒すと、魔法のくつした以外に3種類の"交換アイテム"をドロップ。これらを一定数集めれば、ダ・ヴィンチちゃんがさまざまなアイテムと交換してくれた。

◀交換リストの中でも、目玉はイベント限定概念礼装と、サンタオルタの霊基再臨アイテム。これらを手に入れるには、大量の交換アイテムが必要だった。

▶マルタと牛若丸は、現代の若者がクリスマスという口実を使わないと、告白のひとつもできないことに不満を抱いているようだ。

◀3人のなかでも、特にベロンベロンに酔っている荊軻。じつはとある人物に騙され、お金や家財道具一式を奪われたため、やけ酒をあおっていたという。

第三夜

ハートブレイク☆ケーカちゃん

洞窟でおこなわれる“女子会”をサンタオルタが強襲!

次のお便りの主を捜してやってきたのは、とある洞窟の奥。そこではマルタ、牛若丸、そして荊軻の3人が“女子会”を開いていた。なかでも荊軻は、かなり酔っているようす。自分たちがサンタであることを説明すると、またしても3人は問答無用で襲ってくるのだった。

▶傷心の荊軻に、渋いオジサマが描かれた概念礼装をプレゼント。エレガントにして隙だらけなたたずまいは、荊軻の“暗殺者魂”に火をつけたようだ。

▶住所不定の“ケーカちゃん”は、現在はとある洞窟に身を寄せているらしい。暗殺者らしいといえばらしいが、なにかほかに理由があるのだろうか……？

▲◀最初はお互いに相容れないエミヤとロビンフッドの争いだったが、どこまでも自分勝手なダビデに2人ともブチ切れ。このまま船上のバトル勃発か!?

第四夜

PN.孤児院の足長おじさん

嵐のなかで3人のアーチャーがとりとめのないケンカを……!

サンタオルタが次に向かったのは、嵐に揺れる船の上。そこでは聖夜だというのに、エミヤ、ロビンフッド、そしてダビデの3人がケンカ中だった。沈みかけた船に3人乗り続けるのは不可能。そこで誰が残るかで揉めており、一触即発の状態だったが……？

▶サンタオルタが3人を力ずくでねじ伏せた後、プレゼントしたのは“エリザベートの船上単独ライブ”……。その後、アーチャーたちは地獄を垣間見た。

▲▶ナーサリー・ライムとジャックの“寂しい”という思いは、一種の結界となって上空を飛ぶサンタオルタを捕らえてしまう。

▲▶「プレゼントが欲しければ私を倒せ」といいながら、やられたフリをしてプレゼントを渡すサンタオルタ。ちょっと悪そうに見えるが、彼女は子供たちの味方なのだ。

第五夜

ギルガメッシュ君

英雄王の願いをスルーするが少女2人の結界に捕まって……!?

次のお便りの主であるギルガメッシュを、「留守だった」とスルーしたサンタオルタ。しかし、2人の少女の“寂しさ”が生んだ結界に捕らわれてしまう。彼女たちを哀れんだサンタオルタは戦いに負けたフリをして、ありったけのプレゼントを提供するのだった。

▲▶テンションアゲアゲでサンタオルタの来訪を待つギルガメッシュ。しかし、彼女が訪れることは永遠になかった……。

▲▶せっかくプレゼントを配りに来たのに、相手に襲われ続けたサンタオルタは、かなり腹にすえかねていた様子。聖夜の終わりも近いいま、決戦に挑む！

▲サンタに間違われたカエサルは、相手を口車に乗せて、"プレゼントするための品"を強奪してきたのだ。

第六夜

ニセサンタ・カエサル君

聖夜の裏で暗躍していたのは ニセサンタのカエサルだった!

これまでサンタオルタは、行く先々で何者かに間違われ続けた。つまり自分たち以外のサンタが悪さをしているのは明白。しかして、"ニセサンタ"の正体は巧みな弁舌で世を渡るカエサルだった。各所で詐欺まがいの行為を繰り広げた彼に、サンタオルタの天誅が下る。

▲方法はまずかったが、彼もサンタとしてプレゼントを配ろうとしていた。……と思いきや、カップルだらけの聖夜に混乱をもたらすのが目的だったようだ。

▲▶ボードゲームで"自分ルール"を連発し、司教ビエールたちをいたぶるジャンヌ・オルタ。生前になぶり殺しにされた恨みを、いまここで晴らそうというのか!?

第七夜

突撃、となりのオルタちゃん

サンタオルタ最後の任務は "堕ちた聖女"へのプレゼント

サンタオルタが最後に向かったのはジャンヌ・オルタのもと。"みんなで遊べるボードゲーム"をプレゼントに望んだジャンヌ・オルタだったが、その目的はほかの参加者をいたぶること。どこまでもネガティブな彼女の心に、サンタオルタの"真の贈り物"は届くのか!?

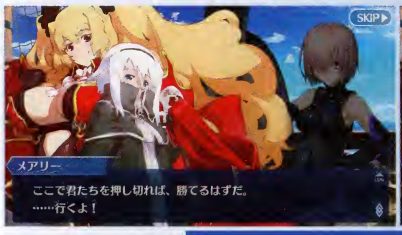
▲あまりにネガティブなジャンヌ・オルタに、サンタオルタは「そのままではサーヴァントにはなれない」と忠告するのだが……。

◀▲"目の前に突きつけられたのは、自分のもっとも見たくない姿"。「"ジャンヌ・リリィ"など実装されてはかなわない」と、煉獄へと退散していくのだった。

ストーリーガイド&戦闘攻略

前号に続いて、メインストーリーの第三章第8節以降を攻略情報とともに掲載。
女海賊ドレイクと大海賊黒髭一味との戦いは、意外な方向へと舵を切っていくことに……！

第三章　AD.1573 オケアノス　封鎖終局四海



▲かつて2人組の女海賊として名を馳せたアン&メアリーは、絶妙なコンビネーションを見せる。守りに特化したマシュも、2人の連携には苦戦を強いられる。

攻略の手引き

スキルによる自己強化からの連続クリティカルが脅威!

スキルの使用によるクリティカルの発生と威力アップが脅威。十分なHPがあっても、連続攻撃で倒されてしまうこともままある。能力アップを解除するスキルを持つ仲間がいると心強い。

第8節 激戦

エウリュアレを賭けたドレイク一家と黒髭一味との総力戦

いよいよドレイク一家と黒髭一味の最終決戦が始まった。全戦力を投入した激突のなか、ついに黒髭ティーチを打ち倒すドレイク。だが、決着がつくかに見えた直後、ティーチの部下であるヘクトールが突然仲間を裏切り、エウリュアレをさらって逃亡してしまう。

◀▲減らず口ばかり叩いていたティーチだが、致命傷を受けてもそのスタイルは崩さない。あくまでも己を貫き通す彼に、ドレイクも思わず認識を改めるのだった。

攻略の手引き

意外な耐久力の高さに手こずると強力な宝具が!

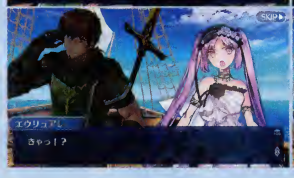
黒髭は素の攻撃力はそれほど脅威ではないが、スキルで宝具威力と攻撃力を上昇させる。また、倒すのに手間取っていると、強力な全体攻撃宝具が飛んでくるので速攻で片をつけよう。

攻略の手引き

スタン+NPダウンでこちらの戦闘能力を奪う

ヘクトールはNP減少+スタン効果のあるスキル「友誼の証明」をつかう。宝具発動が遅れて戦いが長引くと危険なので、できればNP上昇効率の良いパーティで戦いに臨みたい。

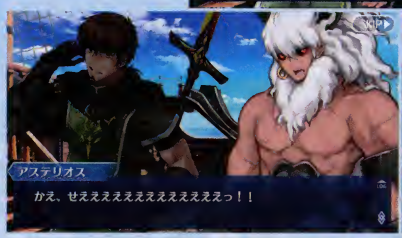
◀深手を負ったティーチにとどめを刺したのは、仲間であるはずのヘクトールだった。彼は隙を突いてティーチの聖杯を奪い、エウリュアレをもさらおうとする。



▲黒髭の仲間になってから、ずっと裏切る機会をうかがっていたというヘクトール。味方を敵に回してまで裏切った彼の真意とは……？

◀最期の時を迎えても、なお軽口を叩くティーチ。死の間際にまでこんなことをほざけるあたり、意外に大人物だったのかもしれない。

▶サーヴァントとしてはさほど強くないエウリュアレを、危険を冒してまでさらった理由。それは、“神霊を生贄にする”ためだった。しかし、神を殺すことに何の意味があるのか……？



▶ようやくヘクトールを捕捉したのに、そこへ敵の援軍があらわれる。金髪の優男が首領を務めているこの一団はいったい!?

第9節
伊達男を追跡せよ

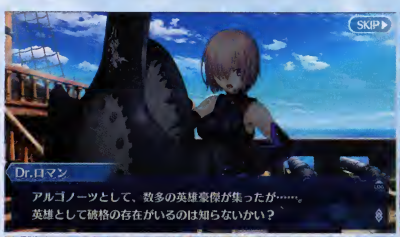
エウリュアレを連れて逃げるヘクトールを嵐を乗り越えて追撃!

エウリュアレをさらい、船で逃げるヘクトールを追う主人公たち。ヘクトールは黒髭ではない“真の主”のために、神霊であるエウリュアレを生贄にしようとしているらしい。だが、嵐の勢いをうまく利用した主人公たちは、ヘクトールにようやく追いつくのだった。

攻略の手引き

弱体解除で防御も万全 守りが得意な槍兵の真価

ヘクトールを相手にした2度目の戦い。HPが上がってより倒しにくくなっている。NPを減少させられて宝具発動が遅れると、今度は敵が全体攻撃宝具を放ってくるので要注意だ。



▲アルゴノーツのリーダーであるイアソンの命令で、古今無双の勇者ヘラクレスがこちらに向かってくる。さらには、魔術世界で5本の指に入るという魔術の使い手であるメディアも参戦。伝説に謳われる強敵が2人も相手では、勝ち目は薄いか……。

第10節
世界最古の海賊船

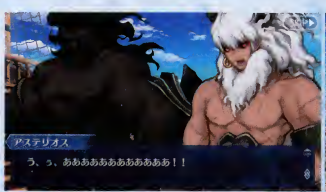
世界最強最古の海賊団「アルゴノーツ」のメンバーと激突!

ヘクトールが合流した援軍。それは、かつて“金羊の毛皮”を求めて旅立った伝説の勇者たち「アルゴノーツ」だった。そのメンバーであり、英霊のなかでも最強の一画とされているヘラクレスの猛威にさらされ、ドレイクの一団は撤退を余儀なくされるのだが……。

攻略の手引き

味方の援護に特化しているため戦闘能力はイマイチ?

初戦で戦うメディア・リリィは、回復や支援能力に秀でているものの、攻撃能力は低い。そのため、彼女単体はさほど脅威ではない。ライダー中心のメンバーで蹴散らしてやろう。



▲一度はヘラクレスを倒したものの、なんと彼はあと11回も蘇生できるという宝具をもっていた。彼をここで殺しきるのは不可能だと判断したドレイクは、エウリュアレをつれて撤退を決断。アステリオスが命を賭してヘラクレスを食い止めてくれたおかげで、なんとか離脱に成功するのだった。

攻略の手引き

ヘラクレスと組んだメディア・リリィが真価を発揮

戦闘能力に秀でたヘラクレスと、援護に特化したメディア・リリィは相性抜群。長引くほどこちらが不利になるので、まずは防御力が低いヘラクレスから集中的に攻撃しよう。

第11節
失われた聖櫃

聖櫃探しのなかで出会いを果たした神話の英雄たち

アルゴノーツの追撃を逃れたドレイクたちは、敵のリーダーであるイアソンが探している「聖櫃」を探し始める。その最中、突如として"矢文"が船に飛来。手紙に導かれて上陸した島で、主人公たちは矢文の主である女狩人アタランテに巡り会うのだった。

▲▶聖櫃を探し求めて、あてもなく点在する島々を巡っていた一行。そんな彼らのもとに、矢に結ばれた手紙が飛んでくる。手紙の主は、第二の聖杯を巡る争いで敵として剣を交えた女狩人のアタランテだった。

▼▶アタランテは自分が信奉する女神が、アルテミスのような恋愛脳女子だと知って大ショック。たしかにアルテミスは"純血の女神"のイメージから遠いような気も……。

◀アタランテの導きで出会ったのは、第三章の世界に初めて召喚された英霊であり、聖櫃の持ち主であるソロモンの王・ダビデだった。

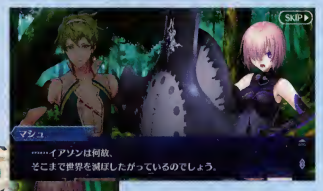
第12節
ヘラクレスを打倒せよ

"死"を内包した聖櫃にエウリュアレを捧げるとこの世界が"死ぬ"!?

聖櫃の持ち主であるダビデによると、聖櫃とは神が人類に与えた"誓約書"のようなもので、触れると死が訪れるという。イアソンたちは聖櫃を使ってエウリュアレを殺そうとしているが、もしそうなれば"神の死"につられて世界も"死"を迎えてしまうらしい……。

▶神であるエウリュアレは、普通の方法で殺すことはできないが、神の力の具現である聖櫃を使えば話は別。エウリュアレが死ぬという、本来ありえない現象が発生すれば、それにつられて世界は崩壊してしまうのだ。

◀▲再びイアソンたちと戦うとなれば、やはりヘラクレスが最大の脅威。そこで主人公は聖櫃を使った策を思いつくが、それは成功の公算と同等以上に危険度も高い"賭け"だった。



▼▶アルゴノーツの一員で、イアソンのことをよく知るアタランテは、彼は何者かに「そうすれば力を得られる」などとそそのかされて、エウリュアレの命を狙っていると推察。

▲遠距離から宝具の一斉射撃でイアソンを狙う主人公たち。恐れをなしたイアソンは、メディア・リリィとヘクトールを護衛役として自分の側に置き、ヘラクレスに主人公たちの討伐を命じる。だが、それはヘラクレスを引き離すための策だった。

攻略の手引き

1戦ごとに強くなるヘラクレスと4度対戦

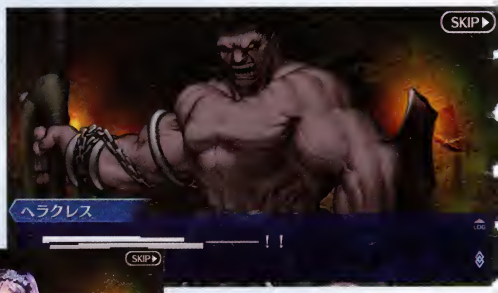
ここではヘラクレスと4度の対戦が待っている。最終的にはHPが20万を超えるので、倒すには高レベルのバーティが必要になる。防御に特化したジャンヌがいれば安定して戦えるだろう。

第13節
全額勝負

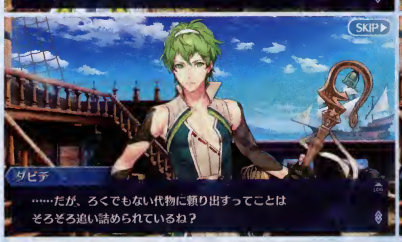
一か八かの大勝負！ 最強の英雄ヘラクレスを倒すための秘策とは!?

たとえ残り11もの命をもつヘラクレスでも、聖櫃に触れさせれば一撃で倒れるはず。そこで主人公は、エウリュアレを囮にしてヘラクレスを島にある地下墳墓に誘い込み、罠にはめて聖櫃に触れさせるという策に出る。命を賭した危険な賭けの結果は……!?

▶主人公に連れられて逃げるエウリュアレめがけて、猛然と追撃してくるヘラクレス。間合いに入ってしまったらまず助からないという、命を賭した"鬼ごっこ"である。



◀聖櫃がおかれた部屋までヘラクレスを誘い込んだ主人公たち。あとは仲間全員の総力で相手を聖櫃へ押しやれば……！



▲もっとも頼りにしていたヘラクレスを倒されたイアソンは、撤退してあらたなサーヴァントを召喚しようとする。しかし、そうはさせじとドレイクの船が突撃！　ドレイク一家とアルゴノーツの総力戦がついに幕を開けるのだった。

▲▶頼みの綱であるヘクトールを倒されたイアソン。まわりは敵だらけ、味方は回復しかできない魔女だけ、そして自分は戦闘はからっきし……。イアソンが絶望にとらわれるなか、なぜか"魔女"は微笑みを浮かべる。

第14節
星の開拓者

ヘラクレスを打ち倒しアルゴノーツの面々と最終決戦に臨む

敵の最大戦力であるヘラクレスを、聖櫃の力で倒した主人公たち。勢いに乗った彼らは、イアソンたちとの決戦に挑んでいく。うろたえ、取り乱すイアソンとは対照的に、彼の参謀であるメディア・リリィはにこやかに微笑み続ける。いったい彼女の真意は……？

▲なによりも防衛戦を得意とするヘクトールは、たとえ劣勢に立たされても小揺るぎもしない。飄々とした態度の裏に隠された"トロイア最高の戦士"としての素顔を、主人公たちに見せつける。

攻略の手引き

護衛のシャドウサーヴァントは意外に厄介な相手

第9節での戦闘よりも能力が上昇したヘクトールが相手。また、護衛についているシャドウサーヴァント（クー・フーリン）も、攻撃を3回無効化するスキルを使う厄介な相手だ。

気になる第三章の結末は自分自身の目でたしかめるべし！

スチールカットから振り返る

美麗なる第三章CMアニメの世界

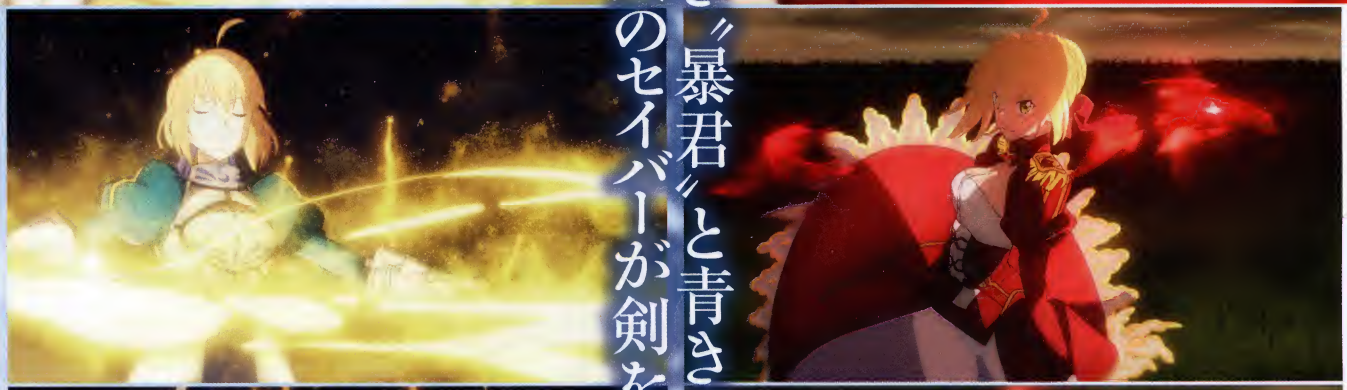
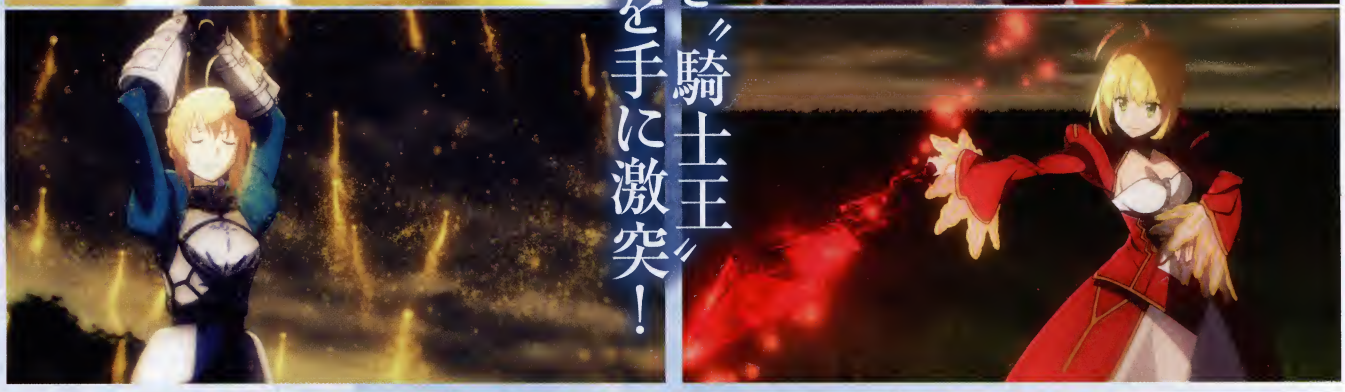
第三章公開時にTV放映されたCMアニメーションを、ここで紹介。わずか15秒の映像なのだが、
これらのスチールカットをあらためて見ていると、
第三章に向けての期待が大いに高まる内容だったことが実感できることだろう。

▲争いを収めるべく、人理を守る戦いに参戦した聖女ジャンヌ・ダルク。宝具である長大な戦旗を振る姿は、まるで散っていった魂を沈めるために舞っているかのようにも見える。

▲大航海時代、“黒髭”の異名で恐れられた大海賊エドワード・ティーチ。射抜くような鋭い眼光は、威厳と迫力に満ちている。だが彼は、その見た目からは想像もつかない本性を秘めていた……。

▲あらたなる特異点へと向けて、マシュと主人公は大航海時代へとレイシフト。だが、そこは海のど真ん中。しかも、なんと海賊船の甲板の上だった。いきなりのことに、マシュも茫然自失……。

▲クー・フーリンは呪いの魔槍を振るう戦士として知られる英雄。しかし、このたびの戦いでは、彼はなぜかローブを羽織った魔術師として現界した。じつは彼は、ルーン魔術の使い手でもあったのだ。

赤き〝暴君〟と青き〝騎士王〟
2人のセイバーが剣を手に激突！

▲かたや"暴君"の悪名が後世に伝わりながらも、多くの民から絶大な支持を受け、愛された赤き王・ネロ。かたや"名君"として多くの伝説を残しながらも、最後は部下たちの不和を招いて国を崩壊させてしまった青き王・アルトリア。王としての格を競い合うかのように、2人のセイバーはお互いの剣を抜く。紅蓮の炎に包まれた大剣と、金色の光に彩られた聖剣。2人の剣は人理を守る一撃を放つ。

〝太陽を落とした女〟が
突き進む先に待つのは
嵐か宝か――

◀▲月夜に照らされながら、静かな海を突き進む船。指揮するのは、人類で初めて世界一周を生きて成し遂げたフランシス・ドレイク。彼女が進む先には、かならず波乱が待ち受けている。

「FGO」登場サーヴァント

出典作品探訪

ここでは、「FGO」に登場するサーヴァントの出典元となる「Fate」作品について解説。
彼らはいかなる作品で活躍していたのか、その原点を探ってみよう。

Fate/stay night [Réalta Nua]

伝奇ノベルゲームの金字塔ともいえる「Fate」シリーズの原点

●発売中●PSVita●ダウンロード版3240円+税●KADOKAWA●http://www.kadokawa.co.jp/game/fatevita

2004年1月30日に、PCソフトとして発売された「Fate/stay night」。「月姫」に続くTYPE-MOON作品最新作として期待を集めていた本作は、記録的な大ヒットを飛ばした。その後、「Fate/stay night[Réalta Nua]」と名前を改めて家庭用ゲーム機へ移植。TVアニメやコミック、劇場映画など多分野に展開する「Fate」シリーズの礎を築いた。

主な登場サーヴァント

Archer

ギルガメッシュ

本来はいるはずのない"8人目のサーヴァント"で、世界最古の英雄王。数々の宝具の原典を持つ非常に強力な存在で、物語終盤でセイバーや士郎を苦しめた。

Archer

エミヤ

2本の短刀を主武装として戦う弓兵の英霊。ヒロインのひとりである遠坂凛のパートナーとして召喚された。お互いに相容れない士郎とは、深い因縁で結ばれた関係。

Saber

アルトリア・ペンドラゴン

本作のメインヒロインで、主人公・衛宮士郎のパートナーとして召喚された英霊。十分な魔力供給がなく、力を発揮しきれない状況でも、最後まで戦い抜いた。

その他の登場サーヴァント

クー・フーリン、メドゥーサ、メディア、佐々木小次郎、呪腕のハサン、ヘラクレス、アルトリア[オルタ]

Fate/hollow ataraxia

"もうひとつの聖杯戦争"を描く珠玉のファンディスク

●発売中●PSVita●ダウンロード版5000円+税●KADOKAWA●http://www.typemoon.com/products/hollowvita/

2005年10月28日にPCソフトとして発売された「Fate」のファンディスク。ファンディスクとは思えないほどのボリュームで語られる「Fate/stay night」の続編的なストーリー、"もうひとつの聖杯戦争"を軸に、登場人物たちの「stay night」で描かれなかった側面を垣間見ることができた。後にフルボイス化されたPS Vita版が発売された。

主な登場サーヴァント

Archer

エウリュアレ

「ゴルゴン三姉妹」の次女。ステンノと見た目は瓜二つだが、丁寧な口調の姉に比べて砕けた物言いが特徴。姉同様にメドゥーサをいじって楽しんでいる。

Assassin

ステンノ

神代に存在した女神「ゴルゴン三姉妹」の長女。次女のエウリュアレとは見た目は瓜二つ。三女のメドゥーサを愛しながらも厳しくあたり、こき使っている。

©TYPE-MOON / KADOKAWA SHOTEN ©TYPE-MOON / KADOKAWA ©TYPE-MOON ©Marvelous Entertainment Inc. ©TYPE-MOON ©Marvelous Inc.

Fate/EXTRA

月の裏側で行われる“電脳世界”での聖杯戦争を描くRPG

●発売中●PSP●ダウンロード版2190円+税●マーベラス●http://fate-extra.jp/

「Fate」シリーズ初のRPGとして、2010年7月22日に発売された作品。“月の裏側で行われる電脳世界の聖杯戦争”を軸に、トーナメント形式のバトルが展開。シナリオを奈須きのこが手掛けており、「Fate/stay night」シリーズとは異なる“もうひとつの本道”を築いた作品となった。ワダアルコが担当したビジュアルも好評を博した。

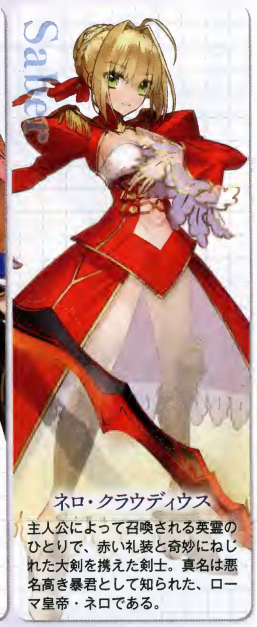
主な登場サーヴァント

フランシス・ドレイク

主人公の第一回戦の対戦相手である間桐シンジが召喚した英霊。気っぷの良い姉御肌の女海賊で、精神的に未熟なシンジを最後まで見捨てず、ともに戦っていた。

玉藻の前

主人公によって召喚される英霊のひとりで、狐のような耳と尻尾を持つ魔術師。真名は、日本三大化生の一画である「白面金毛九尾の狐」が化けた玉藻の前である。



ネロ・クラウディウス

主人公によって召喚される英霊のひとりで、赤い礼装と奇妙にねじれた大剣を携えた剣士。真名は悪名高き暴君として知られた、ローマ皇帝・ネロである。

その他の登場サーヴァント

ナーサリー・ライム、呂布奉先

Fate/EXTRA CCC

淫靡に変質した“電脳世界”で巻き起こる異常事態

●発売中●PSP●ダウンロード版2380円+税●マーベラス●http://fate-extra-ccc.jp/

2013年3月28日に発売された、「Fate/EXTRA」のアナザーストーリーが描かれた作品。“電脳世界での聖杯戦争”に発生した異常事態を打破するため、本編では戦い合う運命にあるマスターたちが団結。正体不明のNPC・BBと戦いを繰り広げる。「Fate/EXTRA」にはない、淫靡かつ扇情的な描写が多数盛り込まれていたのが特徴。

主な登場サーヴァント

ハンス・クリスチャン・アンデルセン

“電脳世界の聖杯戦争”に参加したマスターのひとり・殺生院キアラのパートナー。世界三大童話作家のひとりだが、なぜか幼いころの姿で現界している。

エリザベート・バートリー

遠坂凛のパートナーとして登場する英霊。極めて残忍な性格で、NPCたちを拷問するのが趣味。主人公とは幾度も戦うことになるトリックスターである。

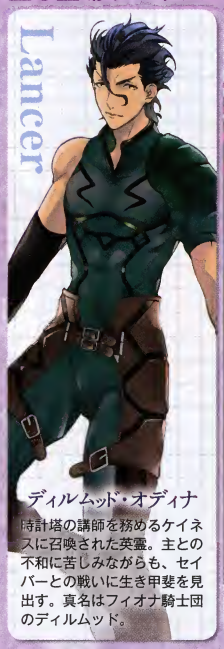
Fate/Zero

“正義”を志した男が臨む凄絶な「第四次聖杯戦争」

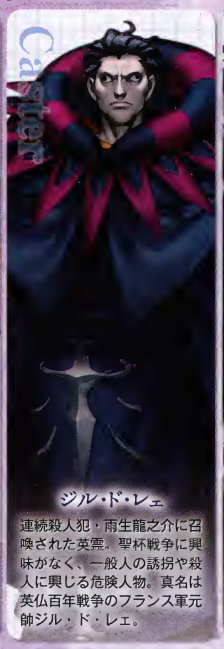
●発売中(全6巻)●619～714円+税●星海社●作：虚淵玄／イラスト：武内崇
●http://sai-zen-sen.jp/sa/fate-zero/

2006年12月29日にTYPE-MOON BOOKSとして刊行が始まった小説。「Fate/stay night」の前日譚で、士郎の養父・衛宮切嗣が挑んだ壮絶な「第四次聖杯戦争」が描かれていく。執筆を手掛けるのは、「魔法少女まどか☆マギカ」などで知られる虚淵玄。後に文庫版での発売と、TVアニメ化を果たした。

主な登場サーヴァント



ディルムッド・オディナ
時計塔の講師を務めるケイネスに召喚された英霊。主との不和に苦しみながらも、セイバーとの戦いに生き甲斐を見出す。真名はフィオナ騎士団のディルムッド。



ジル・ド・レェ
連続殺人犯・両生龍之介に召喚された英霊。聖杯戦争に興味がなく、一般人の誘拐や殺人に興じる危険人物。真名は英仏百年戦争のフランス軍元帥ジル・ド・レェ。

ランスロット
間桐雁夜に召喚された英霊。狂化しているにもかかわらず、高い技量を見せる。真名は円卓騎士のひとりであるランスロットで、セイバーに強い執着を見せた。

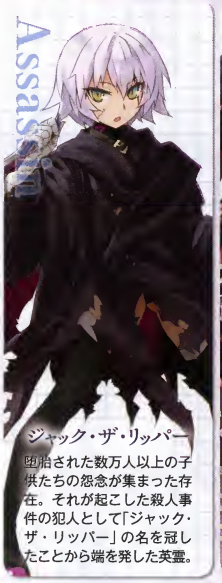
Fate/Apocrypha

聖杯戦争の枠を超えた7騎対7騎の「聖杯大戦」

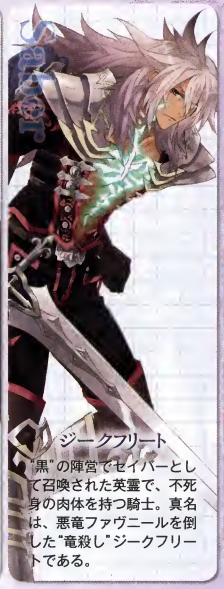
●発売中(全5巻)●1143～1400円+税●TYPE-MOON●作：東出祐一郎／イラスト：近衛乙嗣
●http://typemoon.com/contents/fate-apocrypha#content

「Fate」のオンラインゲームとして企画されたものを、小説の形でリメイクした作品。“赤”の陣営と“黒”の陣営それぞれ7騎ずつに分かれたサーヴァントが激突するという、大規模な「聖杯大戦」が描かれていく。PCソフトハウスpropellerで、数々のゲームを担当してきた東出祐一郎が執筆を手掛けている。

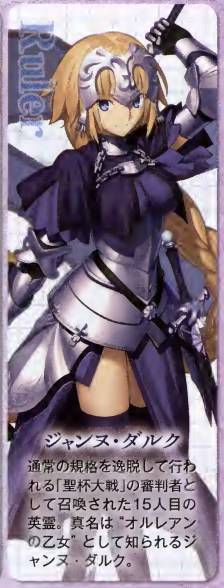
主な登場サーヴァント



ジャック・ザ・リッパー
幽閉された数万人以上の子供たちの怨念が集まった存在。それが起こした殺人事件の犯人として「ジャック・ザ・リッパー」の名を冠したことから端を発した英霊。



ジークフリート
“黒”の陣営でセイバーとして召喚された英霊で、不死身の肉体を持つ騎士。真名は、悪竜ファヴニールを倒した“竜殺し”ジークフリートである。



ジャンヌ・ダルク
通常の規格を逸脱して行われる「聖杯大戦」の審判者として召喚された15人目の英霊。真名は“オルレアンの乙女”として知られるジャンヌ・ダルク。

その他の登場サーヴァント

アストルフォ、アタランテ、ウィリアム・シェイクスピア、スパルタクス、ヴラド三世

©Star Seas Company All Rights Reserved. ©TYPE-MOON ©KADOKAWA CORPORATION 2015

ロード・エルメロイⅡ世の事件簿

エルメロイⅡ世が挑む魔術絡みの難事件の数々

●発売中(既刊3巻、以下続刊)●1000～1200円+税●TYPE-MOON●作：三田誠／イラスト：坂本みねぢ●http://typemoon.com/contents/2l33sr/

2014年12月28日にTYPE-MOON BOOKSで刊行が始まったスピンアウト小説。魔術の総本山・時計塔で講師を務めるロード・エルメロイⅡ世が、魔術がらみのさまざまな事件に巻き込まれ、解決していく伝奇推理小説である。執筆を手掛けるのは、「レンタルマギカ」シリーズなどで知られる三田誠。

主な登場サーヴァント

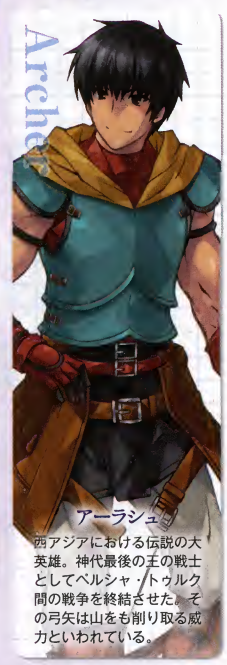
Fate/Prototype 蒼銀のフラグメンツ

運命はここから動き出す「Fate/Prototype」の前日譚

●発売中(既刊3巻、以下続刊)●各1300円+税●KADOKAWA●作：桜井光／イラスト：中原●http://www.kadokawa.co.jp/

「Fate/stay night」の原型にあたる作品「Fate/Prototype」の前日譚を描くスピンアウト小説。本誌で連載中。「Fate/Prototype」の黒幕となる沙条愛歌を主人公に据えた、8年前の聖杯戦争が主軸となっている。執筆を担当するのは、ライアーソフトで数々のゲームシナリオを手掛けてきた桜井光。

主な登場サーヴァント



コハエース

とことん我が道を暴走する破天荒パロディマンガ

●発売中(既刊5冊、以下シリーズ刊行中)●760～780円+税●KADOKAWA●作：経験値／原作：TYPE-MOON●http://www.kadokawa.co.jp/

本誌で連載中の、TYPE-MOON作品を題材にしたパロディマンガ。……のはずなのだが、「艦隊これくしょん」ネタやゲームハードネタなどがたびたび盛り込まれるという、自由奔放な作風で人気を博している。「帝都聖杯奇譚」編に突入してからは、意外にもシリアスで熱い展開も見られる。

主な登場サーヴァント

★3以下

低レアだけど驚きの強さ！

第三回

サーヴァント運用講座

クラス **Archer**【アーチャー】

真名 **アーラシュ**

レアリティ ★　コスト 3

MAX ATK：5816
MAX HP：7122

カード構成：Quick / Arts / Arts / Buster / Buster

保有スキル

頑健	Rank：EX	CT：7	自身の防御力アップ&毒耐性をアップ
千里眼	Rank：A	CT：8	自身のスター発生をアップ

宝具 **流星一条**
ステラ

敵全体に超強力な攻撃によるダメージを与える（オーバーチャージで威力アップ）。だがその威力と引き替えに、アーラシュが即死するというデメリットがある。

◀アーラシュのすべてを出し尽くす一撃。アーラシュが最後のひとりの場合、宝具を使うと敗北が確定するので要注意。

一撃にすべてをかける流星のごとき“鉄砲玉”

最低レアのサーヴァントで、フレンドポイント召喚でも入手しやすいアーラシュ。
レベル上限は低いが、正しく運用すれば非常に有用な使い道がある。

長所

自爆系宝具は火力とメンバー交代の面で有用

最大の特徴は、“自爆”を前提にした宝具。低レアだけあって宝具レベルを上げやすいため、かなりの高威力が期待できる。宝具発動後はすみやかに後衛メンバーに交代できるのもポイント。

短所

最低レアだけあって素の性能は心許ない

低レアサーヴァントの宿命とはいえ、やはり素の能力値はATK、HPともに低い。相性のよいセイバー以外の敵には苦戦を強いられるので、強力な概念礼装の補助が不可欠となる。

相性のいいオススメ概念礼装

- カレイドスコープ
- 不夜の薔薇（イベント限定）
- ハロウィンプリンセス（イベント限定）

宝具を活かす概念礼装をチョイス。NP効率・威力アップ系の相性は抜群だが、ガッツ付与で2回ステラを狙うのもおもしろい。

How to use

NPを貯めに貯めた一撃でボスグループを一掃！

ボス戦までにNPを300%まで貯めて、宝具チェインによる500%チャージで放てば大ダメージは確実。ボスのHPを減らすための“鉄砲玉”となった後は、本命の後続メンバーに託すという使い方が非常に有効だ。

レアリティとステータスの高さだけでは
サーヴァントの強さは測れない。
低レアキャラも使いこなしてこそ真のマスターといえる。
意外な有用性を秘めたサーヴァント解説の第3回スタート!

クラス **Caster**【キャスター】

真名 **メディア**

レアリティ ★★★ コスト 7

MAX ATK：7418
MAX HP：8643

カード構成 Quick Arts Arts Arts Buster

保有スキル

高速神言	Rank：A	CT：9	自身のNPをものすごく増やす（80%）
金羊の皮	Rank：A	CT：6	皮を愛でて自身のHPを回復

宝具 **破戒すべき全ての符**
【ルールブレイカー】

敵単体に対して宝具による強力な一撃に加え、スキルなどで上昇させた能力強化効果をすべて解除する。さらに、自分のNPをチャージする効果もある。

◀単体攻撃宝具の中では、威力はややひかえめ。だが敵の能力強化を全解除できるのは大きい。

あらゆる強化スキル・魔術を無効化する“魔女”

ボスキャラはただでさえ強いのに、スキルによる能力強化を連発されたら、手も足も出なくなる。
しかし、それらの効果を一撃で無効化できる宝具をもつのが、“魔女”の異名で呼ばれるメディアなのだ。

長所

スキルと宝具、クラス特性であっという間にNPチャージ

メディアはもともとのNPチャージ効率がいいが、「高速神言」を使えば概念礼装との組み合わせによって1ターン目から宝具発動も狙える。また、宝具にもNPチャージ効果があるので、1回の戦闘で宝具を連続使用できる稀有な存在だ。

短所

ほかのメンバーに対する援護スキルがない

キャスターの多くは援護スキルをもっているが、メディアのスキルはどれも自分が対象で、仲間の援護には貢献できないのが難点。高レベルなほかのサーヴァントがいたら、それを活かすには不向きといえる。

相性のいいオススメ概念礼装

- 黒の聖杯
- ヘブンズ・フィール
- ハロウィンプリンセス（イベント限定）

NPを貯めやすいので、宝具威力を上げる概念礼装が望ましい。また、Artカードの性能を上げるタイプとも相性がいい。

How to use

自己強化スキルを持つ敵の天敵として猛威を振るう!

強力なスキルを持つ敵と戦う際には、それらの補助を無効化できるメディアがいると安心して戦える。さらに、NPも簡単に溜まるので、次々に宝具を繰り出せば火力の低さを補うこともできるだろう。

「Fate」関連書籍が2冊刊行！
「Fate」の〝外典〟的作品がコミックと小説で登場！

ふたつの聖杯戦争が異なるフィールドで展開

「Fate/stay night」の〝外典〟ともいえる2作品の書籍が発売される。まず弊誌で連載中の「蒼銀のフラグメンツ」のスピンオフ「Fate/Labyrinth」が現在発売中。連載分とほぼ同じ分量の書きおろしが追加されている。森井しづきが手掛けるコミック版「Fate/strange Fake」の第2巻も発売予定。〝偽りだらけの聖杯戦争〟に、仕掛け人たちも知らない謎のサーヴァントが降臨。より混迷を極める戦いに要注目！

◀▼「Fake」の大きな見せ場、ギルガメッシュとエルキドゥの対決シーンが今回の2巻で描かれる。

Fate/strange Fake
2巻 BOOK
●1月14日●1200円+税●TYPE-MOON
http://typemoon.com/contents/fate-strange-fake/pp0qu3#content
著者：森井しづき／原作：成田良悟、TYPE-MOON

▼▶沙条愛歌が、本家「蒼銀のフラグメンツ」とは異なる主従関係で迷宮を進む物語。

Fate/Labyrinth BOOK
●発売中●1300円+税●KADOKAWA
http://www.kadokawa.co.jp/
著者：桜井光／イラスト：中原／原作：TYPE-MOON

TYPE-MOON INFORMATION

いよいよこのコーナーも新たな年に突入！
2016年一発目となる今回は、TYPE-MOON関連の小説&コミックの情報を中心にお届けしていきます!!

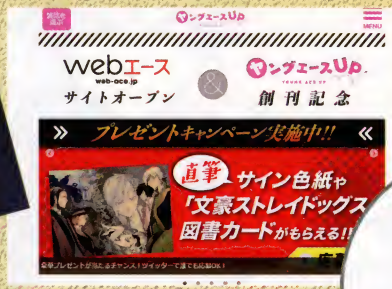
イラスト：大森林

ヤングエースUPでTYPE-MOON作品始動

TYPE-MOONエース好評読み切り作品がついに連載開始！

「Fate」とグルメの意外すぎるコラボ！

新創設のWebコミックサイト「ヤングエースUP」のラインナップとして、TYPE-MOON関連作品の連載がスタート！「TYPE-MOONエースVol.10」に掲載された、TAa作による〝「Fate」×グルメマンガ〟「衛宮さんちの今日のごはん」が連載作品として帰ってくる。ありそうでなかった内容で好評を得た本作を無料で読むことができるぞ。近日公開予定なので、サイトをこまめにチェックしよう。



くわしくはこちらのWebサイトをチェック！

https://web-ace.jp/

衛宮さんちの今日のごはん

●ヤングエースUPにて近日公開

著者：TAa／原作：TYPE-MOON／料理監修：只野まこと

3D映像で魅せる美麗な世界に刮目せよ！

劇場版「空の境界」俯瞰風景3Dがついに BD BOX化!!

これを見れば家がアトラクションシアターに

3D映像作品として生まれ変わった「劇場版『空の境界』俯瞰風景3D」が、Blu-ray BOXとなって発売！ 劇場版「空の境界」は美麗な映像で話題となった作品だが、さらなる臨場感を付与された3D映像は、まるで別物のような感動を覚えることだろう。この商品をufotable関連店舗で購入すると、「ufotable編集特製冊子」と「「Fate/ゼロカフェ」OP映像収録特典ディスク（DVD）」の2大特典がついてくるぞ。

劇場版「空の境界」俯瞰風景3D BD

●3月23日●5000円+税●アニプレックス

http://www.karanokyoukai.com/box/3d.html

緑茶

漫画：大森林

ケータイさん

みずからの意思で動いたり話したりできる謎の携帯電話。千鍵の厳しいツッコミでたびたび破壊される。

桂木千鍵

喫茶店「アーネンエルベ」で働いている、自堕落でぶっきらぼうな店員。ホール清掃を担当している。

日比乃ひびき

喫茶店「アーネンエルベ」で働く、明るくマイペースな店員。料理が得意で、店では調理を担当している。

©Shizuki Morii ©RYOHGO NARITA / TYPE-MOON ©TYPE-MOON ©奈須きのこ／講談社・アニプレックス・ノーツ・ufotable ©奈須きのこ／星海社・アニプレックス・講談社・ノーツ・ufotable
※「劇場版『空の境界』俯瞰風景3D」は3D専用商品です。3D映像を楽しむためには3D対応テレビ、3Dメガネ・3D対応再生機器（3D対応ブルーレイディスク・プレーヤー、レコーダーまたはプレイステーション®3、4）が必要です。非対応機器で再生した場合、収録されている3D映像のLchのみ表示したものが再生されます。

2016.1.14 ON SALE

森井しづきによる『Fate/strange Fake』完全描き下ろしコミカライズ、待望の第2巻！

著者：森井しづき　原作：成田良悟／TYPE-MOON　発行：TYPE-MOON　発売：株式会社KADOKAWA　サイズ：A5判　定価：1,200円(税抜)

米国西部スノーフィールドの地で始まった、偽りだらけの聖杯戦争。
それは英雄王ギルガメッシュと彼の朋友エルキドゥとの邂逅という名の一撃必殺の応酬により幕を開けた。
一方、冬木と呼ばれる地で語られる怪談話『蝉菜マンションの赤ずきん』。その怪談の主役、アヤカ・サジョウがスノーフィールドに降り立つ。赤ずきんの影に怯える彼女の前に『セイバー』と名乗る騎士が現れる。
聖杯戦争の仕掛け人たちですら与り知らぬ謎のサーヴァントの参戦により、事態は混迷を極めていく…。

「Fate/strange Fake」1巻も好評発売中！
定価：1200円(税抜)

Fate Grand Order

フェイト／グランドオーダー

Fate Grand Order

フェイト／グランドオーダー

Fate Grand Order

フェイト／グランドオーダー

コンプティーク2016年2月号付録①

イラスト:こやまひろかず

©TYPE-MOON / FGO PROJECT

Fate Grand Order

フェイト／グランドオーダー

コンプティーク2016年2月号付録①

イラスト:こやまひろかず

©TYPE-MOON / FGO PROJECT